

# Pong

Aquest tutorial us ensenyarà a construir un joc similar al famós joc arcade [Pong](#) creat per Atari el 1972. Vosaltres construïreu la versió bàsica, tindreu una pilota que rebotarà a les 4 parets del mòbil i també hi haurà una plataforma mòbil a la part inferior sobre la qual haurà de botar la pilota sense que toqui a terra. La versió bàsica no tindrà ni marcador i el joc no tindrà un final. Però un cop l'hàgiu acabat podreu afegir-hi vosaltres mateixos aquests elements:

- Marcadors amb la puntuació
- Acabar el joc quan la pilota toca el terra
- Afegir 3 vides a la pilota
- Afegir efectes de so

Podeu trobar els videotutorials complets d'aquesta pràctica en anglès [aquí](#).

## Què aprendreu?

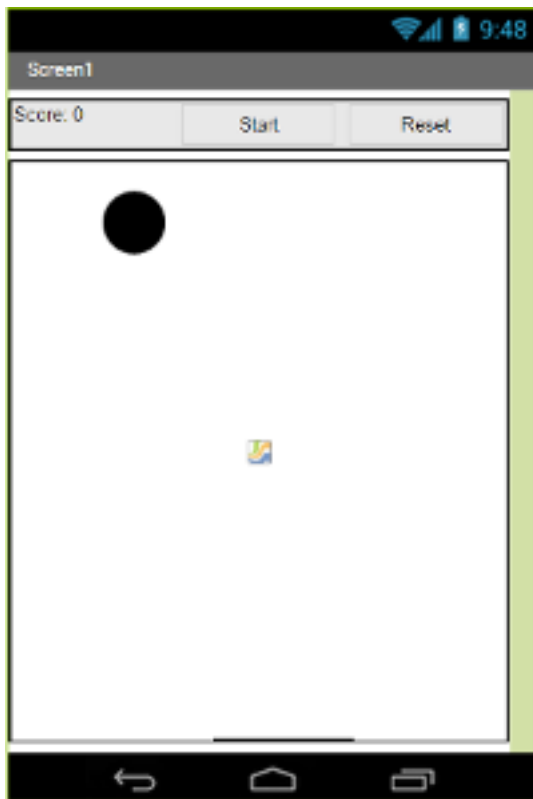
1. Instruccions condicionals **si entones, si si no**
2. Instruccions condicionals encadenades

## PAS 1: Comencem

Connecteu-vos a l'App Inventor i baixeu-vos el [Pong\\_Basic template](#). Automàticament se us ha d'obrir la pestanya de "Mis Proyectos" i heu de veure un projecte anomenat **Pong Basic**. Canvieu-li el nom a **Pong\_nomcognom**.

## PAS 2: Elements del joc Pong

Suposo que haureu vist que la plantilla del joc ja té varis elements creats: una etiqueta (LabelStart) dos botons (ButtonStart i ButtonReset), un element HorizontalArrangement1 que conté aquests 3 elements citats anteriorment i un llenç Canvas1. El Canvas1 té dos components, un component "Pelota" (Ball1) i un "ImagenSprite" (ImageSprite1). Aquests últims són components que es troben dins el calaix "Dibujo y animación" i ja en vau fer servir en el joc *Caça el Talp*.



Els components Pelota i ImagenSprite tenen moltes característiques semblants. Ambdós poden respondre a esdeveniments del tipus “tocar” i són sensitius a les col·lisions amb altres components Pelota i ImagenSprite així com a col·lisions amb les cantonades del llenç. Per tant, són ideals per a crear un joc com el Pong.